

**SKRIPSI**



**PENERAPAN PERMAINAN *THROW THE BALL* BERBANTUAN  
MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK PENINGKATAN  
PEMAHAMAN CERITA ANAK PADA SISWA KELAS V  
SDN SUMBERSARI 03 PATI**

Oleh  
**SITI ROHMATUL HASANAH**  
**NIM 201333026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH  
DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2017**

**PENERAPAN PERMAINAN *THROW THE BALL* BERBANTUAN  
MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN CERITA ANAK PADA SISWA KELAS V SDN  
SUMBERSARI 03 PATI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah  
Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh  
SITI ROHMATUL HASANAH  
201333026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2017**

## HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

“Tidak ada rahasia untuk menggapai sukses. Sukses itu dapat terjadi karena persiapan, kerja keras, dan mau belajar dari kegagalan”. (General Collin Power).

### Persembahan

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Kedua orang tua Sutiyoso dan Susilah yang selalu memberikan dukungan, motivasi, kasih sayang, maupun materiil.
2. Dosen Pembimbing Mila Roysa, S.Pd., M.Pd. dan Irfai Fathurohman, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing dengan baik hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Adik Yusuf Agil Adi Saputra dan kakak Edo Pramono yang selalu ada memberikan dukungan dan semangat.
4. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2013, khususnya kelas A

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Siti Rohmatul Hasanah NIM 201333026 ini telah diperiksa dan distujui untuk diuji.

Kudus, 22 Mei 2019

Pembimbing I



**Mila Roysa, S.Pd., M.Pd.**  
**NIDN 0604038702**

Pembimbing II



**Irfai Fathurohman, S.Pd., M.Pd.**  
**NIDN 0718098502**

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Ketua,



**Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.**  
**NIDN 0631108401**



## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Siti Rohmatul Hasanah (201333026) ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 22 Juni 2017

Tim Penguji

**Dr. Martono, M.Pd.**  
NIDN 0007126601

**Ketua**

**Irfai Fathurohman, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN 0718098502

**Sekretaris**

**Drs. Moh Kanzunnudin, M.Pd.**  
NIDN 0607016201

**Anggota**

**Nur Fajrie, M.Pd.**  
NIDN 0619097803

**Anggota**

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. Slamet Utomo, M.Pd.**  
NIDN 0019126201

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Permainan *Throw The Ball* Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Pemahaman Cerita Anak Pada Siswa Kelas V SDN Summersari 03 Pati ”

Dalam penelitian ini, peneliti banyak memperoleh bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Dr. Slamet Utomo, S.Pd., M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah menyetujui pengesahan skripsi.
2. Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd. ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan persetujuan untuk melaksanakan ujian skripsi.
3. Mila Roysa, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing I yang banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
4. Irfai Fathurohman, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Joko Sutiyono, S.Pd. Kepala Sekolah SDN Summersari 03 Pati yang telah memberikan arahan dan izin untuk melaksanakan penelitian di SDN Summersari 03 Pati.
6. Istianah, S.Pd. SD Guru Kelas V yang telah membantu dan memberikan informasi dalam penelitian.
7. Bapak, Ibu, adik, dan kakak yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.

8. Edo Pramono, Yuliati, Listya Eka Hardiyanti, Aris Nur Hidayah, Muning Stiyo Esti, Siti Mualimah, Eva Zulfatin Nikmah, Wiji Astuti, Novan Maulana, dan Muhammad Wahyu Mustofa yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Siswa kelas V SDN Summersari 03 Pati yang telah membantu kelancaran proses pembelajaran dengan baik.
10. Semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini.

Peneliti mendoakan semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini mendapat berkat, rahmat, dan karunia berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Kudus, 22 Mei 2017

Peneliti



Siti Rohmatul Hasanah

NIM 201333026



## ABSTRACT

**Hasanah, Siti Rohmatul.** 2017. *Implementation Games of Throw The Ball Assisted Media Hand Puppets To Increase Understanding Children's Stories In Grade V Students SDN Summersari 03 Kayen Pati*. Teacher Education Elementary School Faculty of Teacher Training and Education Universitas Muria Kudus. Supervisor (1) Mila Roysa, M.Pd., (2) Irfai Fathurohman, M.Pd.

This study aims to describe implementation game of throw the ball assisted media hand puppet to increase understanding children's stories in grade v students SDN summersari 03 kayen pati.

His study aims to explain the application of throw game the ball assisted media hand puppets to increase understanding children's stories in students of class v sdn summersari 03 kayen pati. The throw the ball game is one of the games to change children's thinking in learning better if the classroom atmosphere is created to play while learning. Learning such as it will be more meaningful because children are more active role in learning. Listening is a process of listening to oral symbols with full attention, understanding, appreciation, and interpretation to obtain information, capture the content or message and understand the meaning of communication that has been conveyed by the speaker through speech or spoken language. Story is one form of literature that has its own beauty and pleasure. Short story has an element of development, namely intrinsic and extrinsic elements. The intrinsic element is the element that builds the short story from within the story, the extrinsic element is the element that builds the short story from outside the story. The intrinsic element of the short story is as follows: characters, backgrounds, plots, themes, messages. The hands are dolls larger in size than finger puppets and can be put into the hands, so the stories told through puppet characters will obviously invite students' interest.

Classroom action research was conducted in class V SDN Summersari 03 with subject of 14 students. The study lasted for 2 cycles. Each cycle consists of four stages of planning, implementation, observation, and reflection. The independent variable is the application of throw the ball game with hand puppet media. The dependent variable is improving children's story comprehension. Instruments in this study are tests, observations, interviews, and documentation.

The result of this study is the improvement of the skill of the teacher skill in teaching the game throw the ball with the aid of the



tanagan puppet media in cycle I 75% (good) to 90,3% (excellent) cycle II), supported by the increase of student activity in learning at cycle I 56 , 1% (enough) to 83.2% (good) cycle II. The assessment of the comprehension performance of listening to the children's story orally in Indonesian subjects also increased between cycle I (66.7%) and cycle II (74.5%). It proves that through the game throw the ball can improve the skills of teachers in teaching, students' activities in learning and listening skills of the story orally on the subjects of Indonesian students of grade V SDN Summersari 03 Pati.

Based on the results of classroom action research conducted on class V SDN Summersari 03 Pati, it can be concluded that the use of Throw the ball game with hand puppet media aid can improve teacher's skill in teaching, student activity in learning, and listening skills of oral story of grade V student SDN Summersari 03 Pati.

**Keyword:** Throw The Ball Game, Listening Skills, Children's Stories, Story Elements, Media Hand Puppets



## ABSTRAK

**Hasanah, Siti Rohmatul.** 2017. Penerapan Permainan *Throw The Ball* Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Pemahaman Cerita Anak Pada Siswa Kelas V SDN Sumbersari 03 Kayen Pati. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Mila Roysa, M.Pd., (2) Irfai Fathurohman, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan menjelaskan penerapan permainan *throw the ball* berbantuan media boneka tangan untuk meningkatkan pemahaman cerita anak pada siswa kelas v sdn sumbersari 03 kayen pati. Permainan *throw the ball* merupakan salah satu permainan untuk merubah pemikiran anak-anak dalam belajar lebih baik jika suasana kelas diciptakan untuk bermain sambil belajar. Belajar yang seperti itu akan lebih bermakna karena anak lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Menyimak merupakan proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Cerita merupakan salah satu bentuk sastra yang memiliki keindahan dan kenikmatan tersendiri. Cerita memiliki unsur, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun cerita dari dalam, unsur ekstrinsik adalah unsur yang membangun cerita dari luar. Unsur intrinsik sebagai berikut: tokoh, latar, alur, tema, amanat. Boneka tangan merupakan boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat siswa.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dikelas V SDN Sumbersari 03 dengan subjek penelitian 14 siswa. Penelitian berlangsung selama 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebasnya adalah penerapan permainan *throw the ball* berbantuan media boneka tangan. Variabel terikatnya adalah meningkatkan pemahaman cerita anak. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian terdapat peningkatan ketuntasan nilai keterampilan guru dalam mengajar permainan *throw the ball* berbantuan media boneka tangan pada siklus I 75% (baik) menjadi 90,3% (sangat baik) siklus II), didukung dengan peningkatan aktivitas siswa dalam belajar pada siklus I 56,1% (cukup) menjadi 83,2% (baik) siklus II. Penilaian kinerja pemahaman menyimak cerita anak secara lisan pada mata pelajaran bahasa Indonesia juga mengalami

peningkatan antara siklus I (66,7%) dan siklus II (74,5%). Hal itu membuktikan bahwa melalui permainan *throw the ball* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar, aktivitas siswa dalam belajar dan keterampilan menyimak cerita secara lisan pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Summersari 03 Pati.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas V SDN Summersari 03 Pati dapat disimpulkan bahwa penggunaan Permainan *throw the ball* berbantuan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar, aktivitas siswa dalam belajar, dan keterampilan menyimak cerita secara lisan siswa kelas V SDN Summersari 03 Pati.

**Kata kunci:** Permainan *Throw The Ball*, Keterampilan Menyimak, Cerita Anak, Unsur-Unsur Cerita, Media Boneka Tangan.



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DARTAR GAMBAR .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DARTAR DIAGRAM .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	8
1.6 Definisi Operasional.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	12
2.1.1 <i>Throw The Ball</i> .....	12
2.1.2 Keterampilan Menyimak .....	15
2.1.2.1 Hakikat Keterampilan Menyimak .....	15
2.1.2.2 Jenis-jenis Menyimak .....	17
2.1.2.3 Langkah-langkah Menyimak.....	19
2.1.3 Cerita Anak.....	20
2.1.3.1 Hakikat Cerita.....	20
2.1.3.2 Ciri Cerita Anak .....	22
2.1.4 Unsur Cerita.....	23
2.1.5 Media Boneka Tangan.....	29



2.1.5.1	Definisi Media .....	29
2.1.5.2	Boneka Tangan .....	30
2.1.6	Keterampilan Mengajar Guru .....	31
2.1.7	Aktivitas Belajar Siswa .....	35
2.1.8	Ruang Lingkup Menyimak Cerita .....	36
2.1.9	Implementasi Permainan <i>Throw The Ball</i> .....	37
2.2	Penelitian Relevan .....	38
2.3	Kerangka Berpikir .....	43
2.4	Hipotesis Tindakan .....	45

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3. 1	Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian .....	46
3.1.1	Setting Penelitian .....	46
3.1.2	Karakteristik Subjek Penelitian .....	46
3. 2	Variabel Penelitian .....	47
3. 3	Desain Penelitian .....	48
3.3.1	Siklus I .....	50
3.3.1.1	Perencanaan .....	50
3.3.1.2	Pelaksanaan .....	50
3.3.1.3	Pengamatan .....	52
3.3.1.4	Refleksi .....	53
3.3.2	Siklus II .....	53
3.3.2.1	Perencanaan .....	53
3.3.2.2	Pelaksanaan .....	54
3.3.2.3	Pengamatan .....	55
3.3.2.4	Refleksi .....	56
3. 4	Teknik Pengumpulan Data .....	56
3.4.1	Observasi .....	57
3.4.2	Wawancara .....	58
3.4.3	Tes .....	60
3.4.4	Dokumentasi .....	61
3. 5	Instrumen Penelitian .....	61
3.5.1	Instrumen Tes .....	62

3.5.2	Instrumen Nontes .....	64
3. 6	Validitas.....	65
3.6.1	Validitas Isi ( <i>expert judgment</i> ) .....	65
3. 7	Analisis Data .....	66
3.7.1	Reduksi Data .....	67
3.7.2	Penyajian Data.....	67
3.7.3	Verifikasi Data.....	68
3.7.4	Penarikan Kesimpulan.....	68
3. 8	Indikator Keberhasilan .....	71
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>		
4.1	Prasiklus .....	72
4.2	Siklus I.....	74
4.2.1	Perencanaan Siklus I .....	74
4.2.2	Pelaksanaan Siklus I.....	75
4.2.3	Pengamatan Siklus I.....	87
4.2.4	Refleksi Siklus I .....	93
4.3	Siklus II .....	96
4.3.1	Perencanaan Siklus II .....	96
4.3.2	Pelaksanaan Siklus II.....	97
4.3.3	Pengamatan Siklus II.....	110
4.3.4	Refleksi Siklus II.....	116
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>		
5.1	Keterampilan Mengajar Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Permainan <i>Throw The Ball</i> berbantuan Media Boneka Tangan.....	125
5.2	Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Anak dan Unsur Cerita Menggunakan Permainan <i>Throw The Ball</i> Berbantuan Media Boneka Tanagan .....	129
5.3	Keterampilan Menyimak Cerita Anak Secara Lisan Menggunakan Permainan <i>Throw The Ball</i> Berbantuan Media Boneka Tanagan.....	131

## **BAB VI PENUTUP**

6.1	Simpulan.....	135
6.2	Saran.....	136

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 SK dan KD Kelas V .....	37
3.2 Penilaian Kinerja Pemahaman Menyimak Secara Lisan .....	62
3.3 Rubrik Penilaian Kinerja Pemahaman Menyimak Lisan .....	62
3.4 Kriteria Skor Penilaian Afektif .....	69
4.5 Nilai Ujian Semester Prasiklus .....	73
4.6 Hasil Tes Penilaian Kinerja Pemahaman Menyimak Cerita Anak Secara Lisan Siklus I Pertemuan 2 .....	85
4.7 Nilai Interval Siklus I Keterampilan Menyimak .....	86
4.8 Hasil Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I .....	88
4.9 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas I .....	90
4.10 Hasil Pengamatan Klasikal Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	91
4.11 Perbandingan Nilai Prasiklus dengan Nilai Tes Keterampilan Menyimak (Siklus I) .....	94
4.12 Hasil Tes Penilaian Kinerja Pemahaman Menyimak Cerita Anak Secara Lisan Siklus II Pertemuan 2 .....	108
4.13 Nilai Interval Siklus II Keterampilan Menyimak .....	109
4.14 Hasil Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus II .....	111
4.15 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II .....	113
4.16 Hasil Pengamatan Klasikal Aktivitas Belajar Siswa Siklus II .....	114
4.17 Perbandingan Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II .....	117
4.18 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	119
4.19 Perbandingan Nilai Tes Keterampilan Menyimak Cerita Anak Secara Lisan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II .....	120
4.20 Perbandingan Ketuntasan Keterampilan Menyimak Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II .....	122
4.21 Progres Hasil Tes Keterampilan Menyimak Cerita Dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II .....	123



## DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir .....	43

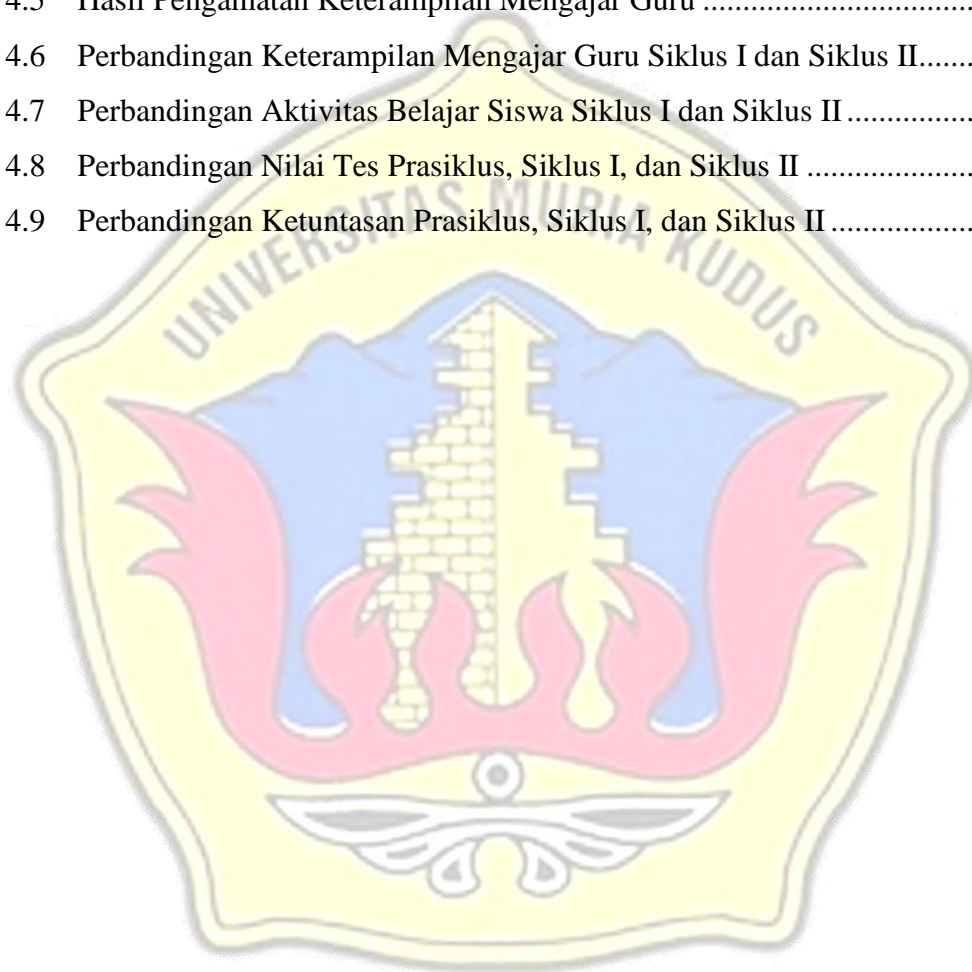


## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Penelitian Tindakan Kelas Model Hopkins .....	49
4.2 Kegiatan berdo'a Siklus I Pertemuan I .....	76
4.3 Kegiatan Absensi Siklus I Pertemuan I.....	76
4.4 Kegiatan Bercerita Siklus I Pertemuan I.....	77
4.5 Kegiatan Permainan <i>Throw The Ball</i> Siklus I Pertemuan I .....	78
4.6 Kegiatan Penutup Siklus I Pertemuan I .....	79
4.7 Kegiatan Apersepsi Siklus I Pertemuan II .....	81
4.8 Kegiatan Membagikan LTS Siklus I Pertemuan II.....	82
4.9 Kegiatan Mengerjakan LTS Siklus I Pertemuan II.....	83
4.10 Kegiatan Bercerita didepan Kelas Siklus II Pertemuan I.....	84
4.11 Kegiatan Apersepsi Siklus II Pertemuan I.....	98
4.12 Kegiatan Bercerita Siklus II Pertemuan I .....	99
4.13 Kegiatan Permainan <i>Throw The Ball</i> Siklus II Pertemuan I .....	100
4.14 Kegiatan Penutup Siklus II Pertemuan I.....	101
4.15 Kegiatan Apersepsi Siklus II Pertemuan II.....	103
4.16 Kegiatan Membagikan LTS Siklus II Pertemuan II.....	104
4.17 Kegiatan Mengerjakan LTS Siklus II Pertemuan II.....	105
4.18 Kegiatan Bercerita didepan Kelas Siklus II Pertemuan II .....	106
4.19 Kegiatan Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus II Pertemuan II.....	107

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
4.1 Nilai Interval Siklus I.....	86
4.2 Hasil Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru .....	89
4.3 Perbandingan Nilai Prasiklus dan Siklus I.....	94
4.4 Nilai Interval Siklus II .....	109
4.5 Hasil Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru .....	112
4.6 Perbandingan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II.....	117
4.7 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	120
4.8 Perbandingan Nilai Tes Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II .....	121
4.9 Perbandingan Ketuntasan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II .....	123



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	142
2. Daftar Nama Siswa-Siswi Kelas V SDN Sumbersari 03 Pati Tahun Pelajaran 2016/2017 .....	143
3. Daftar Nilai Ulangan Akhir Semester Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Sumbersari 03 Tahun Pelajaran 2016/2017 .....	144
4. Pedoman Wawancara Sebelum Penelitian dengan Guru Kelas V SDN Sumbersari 03 .....	145
5. Pedoman Wawancara Sebelum Penelitian dengan Siswa Kelas V SDN Sumbersari 03 .....	148
6. Validitas Isi Siklus I.....	150
7. Validitas Isi Siklus I.....	153
8. Validitas Isi Siklus II .....	156
9. Validitas Isi Siklus II .....	159
10. Silabus Siklus I .....	163
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus 1 Pertemuan I.....	168
12. Materi Pembelajaran.....	172
13. Cerita Anak.....	173
14. Lembar Pengamatan Ketrampilan Mengajar Guru dalam Proses Pembelajaran Berlangsung pada Aspek Menyimak Cerita Menggunakan Permainan <i>Throw The Ball</i> Media Boneka Tangan Siklus I Pertemuan I.....	174
15. Lembar Pengamatan Ketrampilan Mengajar Guru Dalam Proses Pembelajaran Berlangsung Pada Aspek Menyimak Cerita Menggunakan Permainan <i>Throw The Ball</i> Media Boneka Tangan Siklus I Pertemuan I.....	177
16. Lembar Pengamatan Aktifitas Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Berlangsung pada Aspek Menyimak Cerita	



Menggunakan Permainan <i>Throw The Ball</i> Media Boneka Tangan Siklus I Pertemuan I.....	181
17. Lembar Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Sikl	
18. us I Pertemuan I.....	183
19. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus 1 Pertemuan II.....	185
20. Materi Pembelajaran.....	189
21. Lembar Tugas Siswa.....	190
22. Kisi-Kisi Evaluasi Siklus 1 Pertemuan II.....	195
23. Soal Evaluasi.....	196
24. Kunci Jawaban Soal Evaluasi .....	197
25. Lembar Pengamatan Ketrampilan Mengajar Guru dalam Proses Pembelajaran Berlangsung pada Aspek Menyimak Cerita Menggunakan Permainan <i>Throw The Ball</i> Media Boneka Tangan Siklus I Pertemuan II .....	198
26. Lembar Pengamatan Ketrampilan Mengajar Guru dalam Proses Pembelajaran Berlangsung pada Aspek Menyimak Cerita Menggunakan Permainan <i>Throw The Ball</i> Media Boneka Tangan Siklus I Pertemuan II .....	202
27. Lembar Pengamatan Aktifitas Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Berlangsung pada Aspek Menyimak Cerita Menggunakan Permainan <i>Throw The Ball</i> Media Boneka Tangan Siklus I Pertemuan II .....	206
28. Lembar Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	208
29. Lembar Penilaian Kinerja Pemahaman Menyimak Secara Lisan Siklus I Pertemuan II .....	210
30. Lembar Penilaian Kinerja Pemahaman Menyimak Secara Lisan Siklus I Pertemuan II Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1 .....	212
Hasil Siswa .....	213
31. Silabus Siklus II.....	216

32. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan .....	222
33. Materi Pembelajaran .....	226
34. Cerita Anak .....	227
35. Lembar Pengamatan Ketrampilan Mengajar Guru dalam Proses Pembelajaran Berlangsung pada Aspek Menyimak Cerita Menggunakan Permainan <i>Throw The Ball</i> Media Boneka Tangan Siklus II Pertemuan II .....	229
36. Lembar Pengamatan Ketrampilan Mengajar Guru dalam Proses Pembelajaran Berlangsung pada Aspek Menyimak Cerita Menggunakan Permainan <i>Throw The Ball</i> Media Boneka Tangan Siklus II Pertemuan II .....	232
37. Lembar Pengamatan Aktifitas Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Berlangsung pada Aspek Menyimak Cerita Menggunakan Permainan <i>Throw The Ball</i> Media Boneka Tangan Siklus II Pertemuan I .....	236
38. Lembar Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I .....	238
39. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan II .....	240
40. Materi Pembelajaran .....	246
41. Lembar Tugas Siswa .....	247
42. Kisi-Kisi Tes Siklus II Pertemuan II .....	252
43. Soal Evaluasi .....	253
44. Kunci Jawaban Soal Evaluasi .....	254
45. Lembar Pengamatan Ketrampilan Mengajar Guru dalam Proses Pembelajaran Berlangsung pada Aspek Menyimak Cerita Menggunakan Permainan <i>Throw The Ball</i> Media Boneka Tangan Siklus II Pertemuan II .....	255
46. Lembar Pengamatan Ketrampilan Mengajar Guru Dalam Proses Pembelajaran Berlangsung pada Aspek Menyimak	

Cerita Menggunakan Permainan <i>Throw The Ball</i> Media Boneka Tangan Siklus II Pertemuan II .....	259
47. Lembar Pengamatan Aktifitas Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Berlangsung pada Aspek Menyimak Cerita Menggunakan Permainan <i>Throw The Ball</i> Media Boneka Tangan Siklus II Pertemuan II .....	263
48. Lembar Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II.....	265
49. Lembar Penilaian Kinerja Pemahaman Menyimak Secara Lisan Siklus II Pertemuan II .....	267
50. Lembar Penilaian Kinerja Pemahaman Menyimak Secara Lisan Siklus I Pertemuan II .....	269
Hasil Siswa .....	270
51. Pedoman Wawancara Sesudah Penelitian dengan Guru Kelas V SDN Sumbersari 03 .....	272
52. Wawancara Sesudah Penelitian dengan Guru Kelas V SDN Sumbersari 03 .....	273
53. Pedoman Wawancara Sesudah Penelitian dengan Siswa Kelas V SDN Sumbersari 03 .....	274
54. Wawancara Sesudah Penelitian dengan Siswa Kelas V SDN Sumbersari 03 .....	275
55. Media Pembelajaran Boneka Tangan .....	276
56. Surat Ijin Penelitian .....	281
57. Surat Keterangan Penelitian .....	282
58. Penetapan Pembimbing Skripsi .....	283
59. Berita Acara Bimbingan .....	284
60. Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....	288
61. Permohonan Ujian Skripsi .....	289
62. Pernyataan .....	290
63. Riwayat Hidup .....	291